

## DAFTAR PUSTAKA

- APJII. 2023. Laporan Survei Internet APJII 2023. Jakarta: Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia.
- Nielsen. (2000). *EPIC model for measuring advertising effectiveness*. Nielsen Research.
- Asy'ari, A. R. N., dan I. M. Sukresna. 2023. Pengaruh Prinsip *Gamification* Terhadap Loyalitas Merek.
- Badan Pusat Statistik. 2024a. Laporan Statistik Indonesia 2024. Jakarta: BPS.
- Badan Pusat Statistik. 2024b. Statistik *E-commerce* 2023. Jakarta: BPS.
- Badan Pusat Statistik. 2024c. Survei Sosial Ekonomi Nasional (Susenas) 2023. Jakarta: BPS.
- Bahanan, M., Qastalano, R. I., & Junaidi, R. A. (2024). Peningkatan Literasi Digital Marketing UMKM di Kabupaten Bondowoso *Al-Khidmat: Jurnal Pengabdian Masyarakat*.
- Bulu, D. S., & Natalia, E. C. (2024). The effect of gamification in Shopee games on users' brand loyalty. *Journal of Digital Business and Marketing*.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). Gamification: Toward a definition. *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference*
- Fortune Indonesia. 2024. "Siapa Pemilik Shopee? Ini Sejarah dan Profil Perusahaannya". Diakses dari FortuneIDN.
- Ghozali, I. 2018. Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 25 (Edisi 9). Semarang: BPFE Universitas Diponegoro.
- Halim. (2024). The effect of gamification toward customer engagement in Shopee e-commerce. *International Journal of Current Science Research and Review*.

- Kontan.co.id. 2025. "Optimistis Industri *E-commerce* Tumbuh Pesat di 2025". Kontan Online.
- Kotler, P., dan K. L. Keller. 2016. *Marketing Management (15th ed.)*. Global Edition. Pearson Education.
- Laudon, K. C., dan C. G. Traver. 2021. *E-commerce 2021-2022: Business. Technology. Society (17th ed.)*. Pearson.
- Mausufah, M. 2023. Pengaruh Gamifikasi terhadap Customer Loyalty pada Aplikasi Shopee. Skripsi. Surabaya: Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.
- Najah, T. 2021. Analisis Pengaruh *E-commerce* Terhadap Pertumbuhan Ekonomi Indonesia. Skripsi. Magelang: Universitas Tidar.
- Perkembangan Teknologi Informasi Di Indonesia. 2024. Survei Penetrasi Internet Indonesia 2024. Jakarta: APJII.
- Putra, A. J., dan A. Tarigan. 2023. "Pengaruh Promosi dan Gamifikasi Terhadap Loyalitas Shopee". Jurnal Digismantech.
- Qastalano, R. I., dan Nugroho, R.A. (2024). Pengaruh kualitas Produk, Harga, dan Content Marketing Terhadap Minat Beli Konsumen.
- Rachmadanty, A. D., Muhtar, A. A., & Agustina. (2023). Examining the impact of gamification and customer experience on customer loyalty in e-commerce: Mediating role of customer satisfaction. *Journal of E-Business Research*.
- Rahadian, C. A., dan O. B. Nasution. 2022. "Pengaruh Gamifikasi Shopee Capit Terhadap Loyalty". Jurnal Ekonomi dan Bisnis, 16(2).
- Salsabila, S. P. 2025. Pengaruh Gamifikasi Terhadap Customer Loyalty Perspektif Bisnis Islam. Skripsi. Lampung: UIN Raden Intan Lampung.
- Sudaryono, dkk. 2020. Tinjauan Pustaka Dan Pengajuan Hipotesis. Lumajang: Repository ITB Wiga Lumajang.
- Sugiyono. 2019. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Suhendry, W. 2023. "Loyalitas Konsumen *E-commerce* Shopee di Pontianak". Ecobisma: Jurnal Ekonomi, Bisnis dan Manajemen.

- Surmana Bangun, T., dkk. 2023. "Pengaruh Harga dan Promosi Terhadap Loyalitas Konsumen Shopee". Jurnal Edueco.
- Sutisna, I. 2020. Teknik Analisis Data Penelitian Kuantitatif.
- Sutomo. 1980. Metodologi Penelitian Bisnis. Jakarta: Rineka Cipta.
- Tantri, P. A., & Abrori, I. (2025). Formulation of business strategy at Faeyza Gallery store with SWOT and Porter's five forces (live streaming Shopee). *International Journal of Applied Management Research*.
- Tantri, P. A., & Efendi, R. (2025). Entrepreneurial intentions of women students: The role of knowledge and self-efficacy. *Economia*.
- Taruli, A. E., Chan, A., & Tresna, P. W. (2021). Pengaruh *gamification* "Shopee Tanam" terhadap *customer engagement* aplikasi Shopee Indonesia. Jurnal Manajemen dan Bisnis.
- Turban, E., dkk. 2018. Social Commerce: Marketing, Technology and Management. Springer.
- Wardani, N. 2022. "Analisis Strategi Pemasaran Digital Shopee". Jurnal Ekonomi.
- Wirapraja, A., dkk. 2021. "Tinjauan Literatur Konsep Gamifikasi Dalam Pemasaran". Jurnal Eksekutif.
- Zuhri, S. 2021. Metodologi Penelitian Bisnis Digital. Jakarta: Salemba Empat.